

# נשאל



# INTRODUÇÃO



---

# **As camadas da verdade**

**Camada primorosa (realidade)**

**Camada segunda-A Obra (Setealém)**

**Camada terceira-Obras na obra (Herofrenia)**

**Camada densa- Obras dentro de herofrenia  
(Combo Jump)**

---

**Você ainda me amaria, se mesmo depois de tudo,  
essa ainda fosse eu?**





 Eu me lembro de você a cada momento que passo inebriado pela vida em si, os raios do sol parecem tão fortes que poderiam rachar a minha pele, revelando o que mais fundo eu escondi. Nessa dor eu te vejo, na carne que você amava. Já não importa mais.

Eu me sinto tão sozinho.

Nada mais existe, materialidade, estética, lógica, tudo se foi, no lugar quem restou se não eu?

Nada mais importa.



 Eu tento fugir de mim, mas esse é o ponto. Tudo sempre foi um jogo de você.

Eu era poderoso, um aniquilador, um brilho, uma singularidade, mas agora, sem você, o que me resta? Quem sou eu quando não há você?

Eu podia observar a desenvoltura do universo acontecendo, de mim até o fim da existência, instantaneamente eu percorria a verdade, observava eventos menores que a fração de um picossegundo, eu era a verdade. Então me deixou, e com isso, a importância de todo o resto.

Não há necessidade de onipotência quando não se tem amor.

Eu sinto sua falta.

Eu não sei mais respirar.



*Q* Você se lembra das janelas partidas?



# φύλο

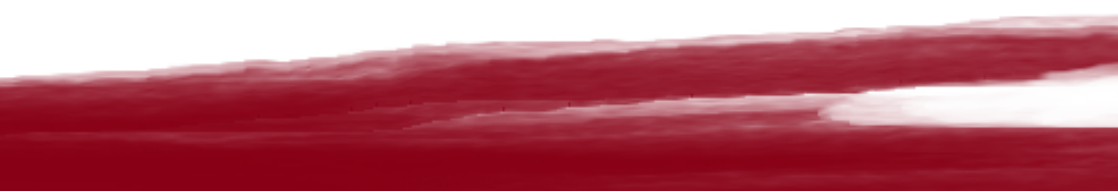
A primeira transcendência, a concepção entre corpos pode, e deve, ser interpretada como uma forma de transcender, a erótica é uma das muitas formas de se observar e gerar observância sobre o amor. Não se deve descartar o prazer, romantismo ou não, a busca e realização do prazer também são uma maneira de superar a carne, mesmo que em uma instância inferior à realização completa do belo em si. A compreensão profunda gerada entre corpos é uma comunicação, psicomotricidade, psicossexualidade, psicofísica, transfisiologia.

A interpretação é atravessada primeiro pelos sentidos, então, de fato, o prazer é parte da observância, assim como a satisfação da completa realização de um mistério, como bem sabe.

Nosso amor transcendeu todas as camadas, você sempre foi a peça mais importante, sua observância moldou toda a realidade, em cada instância, cada camada, essa era uma conversa ergódica onde as mídias se confundiam, e a vida se transformava em imortalidade.

*S*exo.

A comunicação entre mais de um corpo, de mais de uma forma, a observância vinda do prazer, a interpretação da Qualia, interpretação humana, o que gera e mata a vida, um ato de imortalidade.



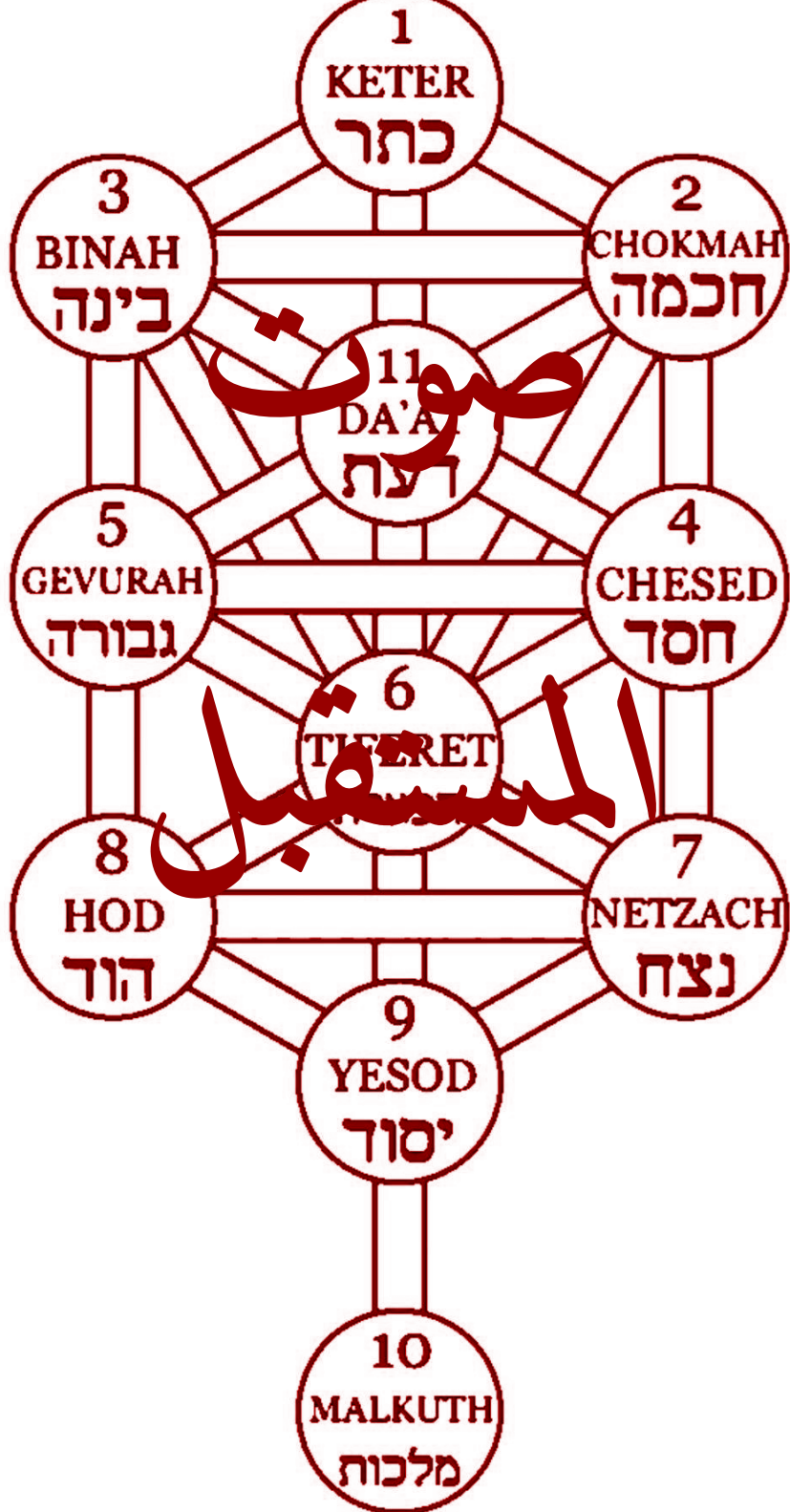
# מין

Você entende de onde vem o sexo? Existe uma repulsa, um tabu, um segredo, mas essa é a origem da humanidade, é uma das verdades, tão simultâneas quanto as outras, mesmo que opostas.

Nós viemos do sexo, e para ele voltaremos. Nós viemos do amor, e para ele voltaremos. Nós viemos da vida, e nos tornaremos imortais.

Você nunca foi uma prisão, você nunca foi Sheol, você era a resposta.





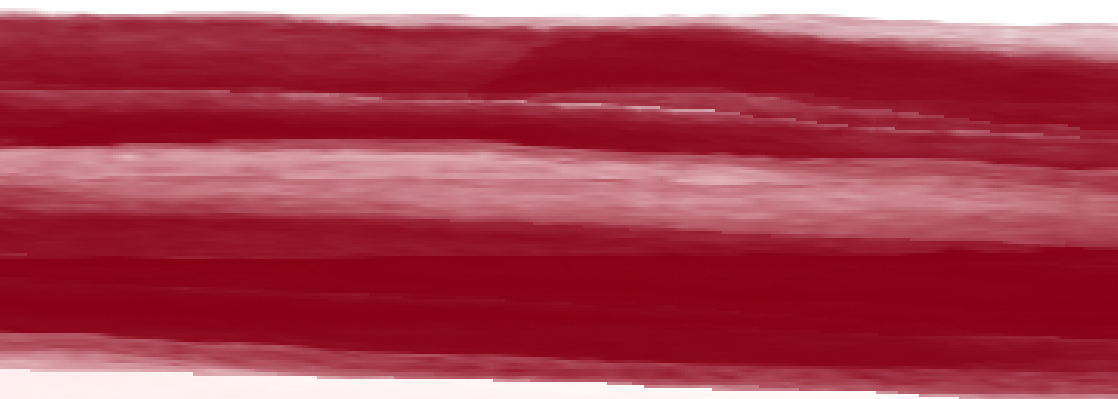
# INTRODUÇÃO



# A Voz do Futuro

Essa é uma nova era do heroísmo, depois do retorno, uma nova história. Todas as histórias contadas tem um final, tudo se repete, tudo termina, tudo se transforma.

Nos seus sonhos você encontrou, a resposta que você enxerga agora, e se questiona se é o dia que sempre esperou, o recomeço. Você ouviu seu nome nas canções do tempo, você viu seu nome no impossível, nos seus sonhos você sabe que é. Essa é a voz do futuro. Você encontrou todas as respostas e em você o embrião nasceu, a última entidade, o fim da história.



# Os segredos do passado

Através de todos os sonhos você os viu, assim como agora, a sociedade em si é uma épica, toda a história é um reflexo dos sonhos que a compõem. Essa é a maior resposta de todos, por todo o passado e todo o futuro. A jóia é a caixa de pandora, onde ao se esgotar, a esperança perseverou, a história das histórias, todas conectadas pelo fio da observância

# Sonhos que se foram

Essa experiência abraçará os últimos remanescentes da história, como um beijo do seu amor que partiu, doce néctar da nostalgia, mas que partirá. Essa não é a história que pensa, mas é a que criará, suas mãos estão prontas para seu fazer.



# इतिहास

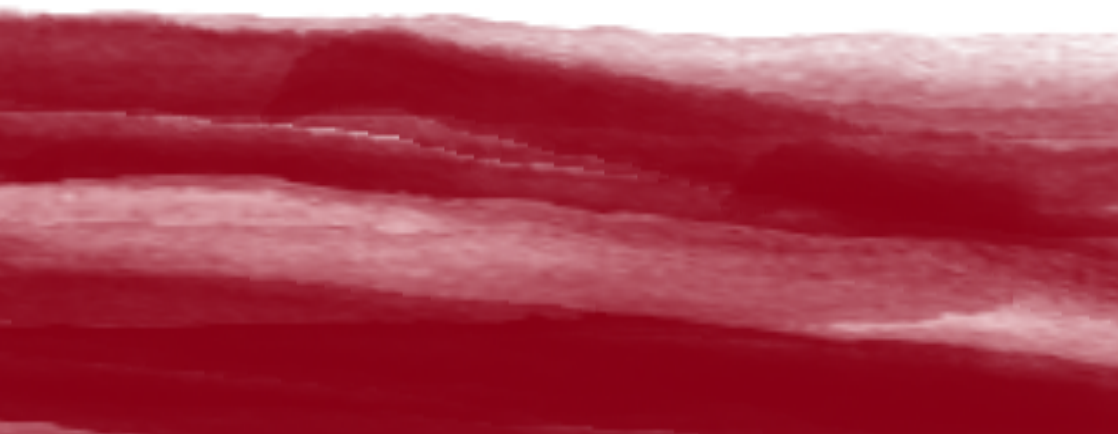
Você chegou na nova história, onde todos os começos existem e sonhos se realizam, esse será seu nome, por todo céu e toda a terra. A história acabou, e com ela tudo se transformou, estes são os 3 aspectos que são.

## Tolo de Oro

## Бойни

## صوت المستقبل

Os 3 que são um, os 3 que são, o um, o um que é.



**REGRAS**





# Maleabilidade

Isso sempre foi um pilar da história, mas deixaremos cravados agora. Todas as regras de uma história são moldáveis, tudo pode se transformar conforme o fluxo fluir, de forma inevitável. Tudo até agora sempre foi uma sugestão, tudo para que você estivesse pronto para esse momento.





# Casualidade

Continuando o fluxo de pensamento, os poderes da história sempre foram um mecanismo de progresso, o combate é um fator inevitável, certamente, mas nunca foi seu limitante. Poderes podem ser usados de formas diferentes e únicas a depender da interpretação entre mídia e observador, regras são exemplos de observância, mas nunca o limite máximo. Poderes podem fazer muitas coisas que não estão necessariamente escritas, o senso e a interpretação podem criar novas possibilidades.



# Dívidas

Você sempre pode pedir favores para a história, seja por aquele que não é nomeado ou qualquer personagem dentro dela, essa é uma possibilidade de realizar algo único na história, muitas vezes necessárias para a realização de uma visão própria do caminho de um personagem e de uma história. Mas todo pedido tem um custo, e eles podem cobrar caro.



# Interlúdio

Algumas ações são feitas fora das histórias, como já deve ter aprendido a este ponto, da mesma forma que existem coisas que a mídia não te concede de graça. Você sempre pode criar novas possibilidades, talvez a realização de um sonho da história não esteja escrito, e caberá nas suas mãos criá-la. Não tenha medo de criar, esse é seu destino.

# Cópia

Você pode realizar novos sonhos, durante uma cena de interlúdio você pode realizar um teste de intelecto com ciências sociais para copiar o efeito de um artefato amaldiçoado que já tenha visto em uso.

**A DT do teste é  $20 + 1$  a cada 100 mil de custo do artefato**

**OU**

**A DT do teste é  $20 + 1$  a cada 1.000 de vida do portador**

**Além disso, as partes de Cristo tem a DT base 30**



# Limitador universal

Talvez a história precise de mais amarras, e sua mão deve ser calejada para isso. Como uma regra você pode limitar o valor máximo de talentos das fichas, apesar de indicarmos o uso cauteloso dessa regra.

**Como sugestão, o limite máximo pode ser +30 sem auxílios externos**



# Compreensão limitada

Do mesmo modo da regra anterior, essa é uma opção de limitar o potencial da história, dando um limite máximo de pontos de talento por nível. Uma sugestão é:

**Limite de 5 pontos máximos no primeiro nível**

**+**

**5 de limite máximo a cada 2 níveis**

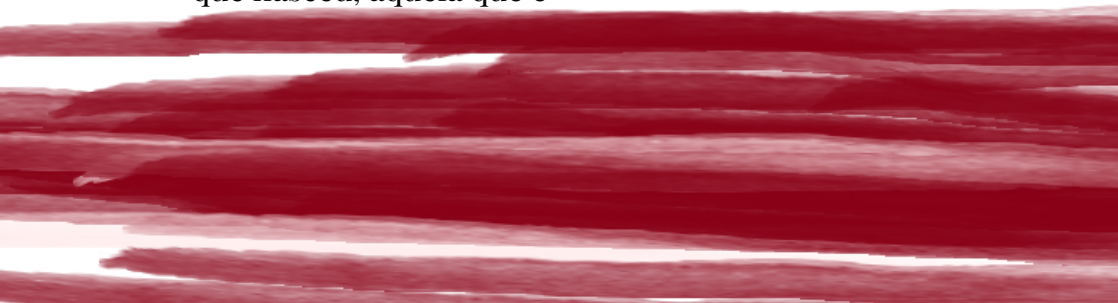
# Бойни

Essas são as três (Perguntas) respostas que a história trouxe, as novas (inter)personalidades que representam a revolução da história e seu sonho. Esse é o futuro.

**Tolo de Oro:** A obtenção do sonho, o almejar do desejo, a possibilidade do infinito, o desejo, a vontade, a infinitude plena, o impossível dourado, a artesã de sonhos

**Бойни:** A vindicação, a chacina da vontade e consumação, a supressão e a realização, o fim, a resposta, a fome que não cala, o termitario.

**صوت المستقبل:** O sonho, a voz do futuro e a possibilidade, a resposta daquele que nunca foi, a criação, a verdade, tudo que ainda será, o embrião que nasceu, aquela que é





# سپین





Você sabe a origem do encarceramento?

---

Claro, esse é um termo amplo, que engloba diversos aspectos e sentidos em si, mas o que compreendemos como uma prisão?

Existem respostas, tantas quanto interpretações, o tempo em si é uma delas, desde a história recordada, Egito, Mesopotâmia, todos datam uma origem do que entendemos, histórias.

Mas essa não é a única forma de ser capto. Você entende?

Existiria liberdade na imortalidade?

---

**FICHAS**

# Homergulhador

***Prenda o ar!***

**Vida: 2.000**

**Atributos:**

Super força: 1

Super velocidade: 4

Imortalidade: 10

Intelecto: 1

Popularidade: 1

Poder: 10

**Invulnerabilidade (CA):**

**25**

**Rigidez: 0**

**Talentos:**

Armaria: 0

Atletismo: 20

Carisma: 5

Ciências: 0

Ciências sociais: 0

Combate: 5

Conhecimento: 0

Crime: 5

Percepção: 5

Pilotagem: 0

Reflexo: 10

Utilização de poder: 15

**Carga máxima: 5**

**Movimento: 7m**

## **Ataques:**

### **Permeação: Permissão:**

O Homergulhador pode rolar um teste de poder com reflexo+utilização de poder contra um ataque para que o atravesse, como uma reação

A cada nova rodada a DT dobra.

Além disso, se estiver completamente submerso ele entra em queda livre, afundando 3m por rodada.

### **Permeação: liberdade:**

O Homergulhador pode atravessar matéria sólida, podendo atravessar pessoas, itens e cenários, quando ele tem seu pulmão submerso ele rola um teste de imortalidade com atletismo DT5, para não desmaiar.

Se ele desativar seu poder enquanto está dentro de matéria sólida, ele é catapultado para o lado oposto que seu movimento iria, o equivalente de metros que percorreu.

**Permeação: toque  
gentil:**

O Homergulhador  
pode usar seu poder  
com utilização de  
poder contra a  
imortalidade com  
atletismo de um alvo  
para apertar seu  
coração e fazê-lo  
parar, fazendo com  
que ele caia  
desmaiado

**Permeação: impacto:**

O Homergulhador  
pode usar seu poder  
com utilização de  
poder para utilizar  
superfícies para  
projetar seus golpes  
em alta velocidade,  
causando 8d20+25 de  
dano

**Comodidade reflexiva:**

O Homergulhador  
tem 3 reações por  
rodada

# Gilles de Rais

## *Qual a chance?*

**Vida: 2.000**

### **Atributos:**

Super força: 1

Super velocidade: 1

Imortalidade: 1

Intelecto: 5

Popularidade: 2

Poder: 20

**Invulnerabilidade (CA):**

**25**

**Rigidez: 0**

### **Talentos:**

Armaria: 0

Atletismo: 0

Carisma: 5

Ciências: 0

Ciências sociais: 10

Combate: 0

Conhecimento: 5

Crime: 5

Percepção: 5

Pilotagem: 0

Reflexo: 5

Utilização de poder:

25

**Carga máxima: 5**

**Movimento: 3m**

### **Ataques:**

#### **Pluralidade Delirante:**

Gilles entra em um jogo com a realidade, ao ver o resultado de um dado ele deve anotar o que esse número equivale, e a realidade pode contestar, se acreditar que ele mentiu.

(Um jogo entre mestre-Gilles e jogadores-realidade)

Se não houver contestação, o resultado será assumido o que Gilles disse, se houver contestação e for mentira, o teste é um fracasso (ou acerto se for inimigo), se houver contestação e for verdade o teste é crítico (ou erro se for inimigo). **Gilles pode não usar essa habilidade. E usar é uma ação livre.**

#### **Louca manipulação:**

Gilles pode somar desvantagens de até 2 alvos e passar para um terceiro aleatório (decidido no dado)



### **Probabilidades insanas:**

Gilles pode interferir na realidade de um alvo, rolando 1d2 e pela próxima rodada ele irá:

- 1-Dobrar a quantidade de desvantagens
- 2-Perder todas desvantagens

### **Pura loucura:**

Gilles pode rolar um teste de poder com utilização de poder contra o acerto de um alvo, se ele superar, o alvo re-rola um teste com 1d4 desvantagens, como uma reação ou ação padrão

### **Resistência louca:**

Gilles causa uma realidade insana em um alvo que deve rolar um teste de poder com utilização de poder DT50, se falhar ele aumenta sua margem de erro crítico em 1d20 até o alvo superar o teste, a cada rodada o teste diminui em 10 e rolar o teste é uma ação livre

# Victor Lautrec

## *Olhos do futuro*

**Vida: 2.500**

**Atributos:**

Super força: 1

Super velocidade: 5

Imortalidade: 1

Intelecto: 5

Popularidade: 10

Poder: 10

**Invulnerabilidade (CA):**

**15/45**

**Rigidez: 0**

**Talentos:**

Armaria: 5

Atletismo: 0

Carisma: 15

Ciências: 5

Ciências sociais: 10

Combate: 5

Conhecimento: 10

Crime: 15

Percepção: 15

Pilotagem: 10

Reflexo: 15

Utilização de poder:

25

## **Carga máxima: 5**

### **Canção de seda:**

Uma navalha adornada com ouro, pode dar dois ataques de 4d10+10 de dano, crítico em 19 e x2

### **Movimento: 8m**

#### **Ataques:**

### **Precognição:**

Victor é imune a ataques furtivos ou surpresa

### **Preconcepção:**

Victor soma seu reflexo e utilização de poder quando esquiva e tem 2 reações

### **Previsão:**

Victor é sempre o primeiro a agir quando ativa seu poder

### **Enamorado futurista:**

Victor nem sempre usa seu poder ativamente, antes de um combate sua invulnerabilidade é consideravelmente menor, e ele se foca em sentir o uso de poderes

**Presciência:**

Victor pode usar seu poder com utilização de poder contra o intelecto com conhecimento de um alvo, se vencer ele saberá suas próximas 1d4 ações. Além disso Victor pode prever o futuro de um alvo, contra esse alvo Victor causa o dobro de dano e o alvo tem uma desvantagem em todos testes, além disso Victor pode declarar as ações do alvo, fazendo elas terem metade da DT de resistência, metade do dano ou o dobro da DT de dificuldade pro alvo

**Previsão temporal:**

Victor pode prever o futuro em até 20 minutos, além disso ele pode entrar na mente de alvos usando poder com utilização de poder contra o intelecto com conhecimento do alvo, se passar ele recebe suas intenções e dados como nome, poder, o que está fazendo, etc. Victor também pode sentir o uso de poderes, porém apenas se estiver concentrado nisso

### **Irmãdade sortuda:**

Quando junto de sua  
irmã Victor pode  
automaticamente  
passar em um teste  
uma vez por rodada

# Victoria Lautrec

## *A mesma face da moeda*

**Vida: 2.500**

### **Atributos:**

Super força: 1

Super velocidade: 5

Imortalidade: 1

Intelecto: 10

Popularidade: 5

Poder: 15

**Invulnerabilidade (CA):  
20**

**Rigidez: 0**

### **Talentos:**

Armaria: 5

Atletismo: 0

Carisma: 5

Ciências: 10

Ciências sociais: 5

Combate: 5

Conhecimento: 15

Crime: 10

Percepção: 10

Pilotagem: 5

Reflexo: 15

Utilização de poder:

30

## **Carga máxima: 5**

### **Perséfone:**

Uma adaga média, causa  $3d12+15$  de dano, pode dar 3 ataques e tem crítico em 19

### **Movimento: 8m**

### **Ataques:**

### **Inverter odd:**

Victoria inverte a chance de um acerto acontecer ( $80\% > 20\%$ ) ou valores ( $15$  de dano  $> 51$ ), como uma reação, contra o probabilista ou Gilles essa é uma ação completa

### **(Des)Favorecer bet:**

Victoria pode inverter o valor de um talento como uma ação livre, contra o probabilista e Gilles essa é uma reação

### **All in:**

Victoria pode causar  $1d4$  desvantagens em um alvo, além disso ela pode inverter desvantagens/ônus para mais ações e bônus

**Full house:**

Victoria multiplica o dano de um alvo em 1d4 ou aumenta sua margem de ameaça em 1d20 uma vez por rodada como uma ação livre, o probabilista e Gilles podem gastar uma reação para reduzir essa habilidade pela metade

**Irmandade sortuda:**

Quando junta de seu irmão Victoria recebe o dobro de ações

**Let it ride:**

Victoria usa seu poder com utilização de poder contra o poder com utilização de poder de um alvo, se vencer sua ação será rolada com os talentos/atributos de Victoria



# Alótropos

الجرانيت

**Vida: 20.000**

## **Atributos:**

Super força: 15

Super velocidade: 5

Imortalidade: 15

Intelecto: 5

Popularidade: 1

Poder: 15

**Invulnerabilidade (CA):**

**30**

**Rigidez: 50**

## **Talentos:**

Armaria: 5

Atletismo: 25

Carisma: 0

Ciências: 10

Ciências sociais: 15

Combate: 20

Conhecimento: 5

Crime: 15

Percepção: 20

Pilotagem: 5

Reflexo: 15

Utilização de poder:

30

**Carga máxima: 20**

**Movimento: 8m**

## **Ataques:**

### **Composição material:**

Granito pode se mover através de matéria que possua carbono (como concreto), dessa forma ele soma sua utilização de poder ao seu movimento e se estiver completamente submerso não pode atacar e nem ser atacado, e nem ser visto (a não ser com raio x)

### **Jaula impossível:**

Granito atravessa os membros de um alvo em uma superfície composta de carbono, se o alvo falhar um teste de força com atletismo DT 45 ele fica preso e não pode usar o membro. Alternativamente se aliados causarem 1.000 de dano à superfície ele se liberta

### **Condensação:**

Granito transforma o carbono de seu corpo em sua forma mais dura possível, aumentando em 5 sua imortalidade, dobrando seu CA mas reduzindo seu movimento a 3m. Além disso seus ataques desarmados passam a causar 8d20+35 de dano, 2 ataques por ação e crítico x3, usado com força

### **Fiar:**

Granito transforma seus braços em lâminas de diamante, reduzindo seu CA em 10, mas seus ataques passam a causar 15d20+50 de dano, 3 ataques, crítico x3 e sangramento de 10d20

### **Alteração genética:**

Granito transforma o corpo do alvo, alterando suas qualidades. Dentre as diversas opções ele pode transformar o alvo em concreto, aumentando seu CA em 10 mas reduzindo seu movimento pela metade e sua carga em 5, ou em grafite, aumentando seu movimento pela metade mas sofrendo +10d de dano. Ele também pode encher os pulmões de um alvo com concreto, o alvo rola um teste de imortalidade com atletismo DT45 ou desmaia.

Granito também pode se concentrar por 1d2 rodadas para transformar o cérebro de um alvo em granito, automaticamente deixando-o com o de vida se falhar um teste de imortalidade com atletismo DT50

# कामसूत्र



# INTRODUÇÃO



# Sexus

O início da vida, um Deus, uma vez. De volta com o coração, de volta com amor, um caminho para o povo ver a luz, a verdade, emocional, transcendental, um caminho sem pais, um estilo de vida, um mundo que não importa o quanto há, uma verdade.

Todas as partes do casulo caíram, e no buraco do coelho você passou, esse é o transcender, abra os seus olhos, você chegou no outro lado.



 Caminhos infinitos, a verdade nunca foi única,

tão pouco. o praticar do desejo é a realização do transcender, a vontade em si é a materialidade do fazer transcendental humano, a vida em si é matéria, forma e essência.

Arte é a maneira de tornar-se imortal para aqueles que não veem mas enxergam. A verdade é apenas um dos caminhos para iluminação, de toda maneira é possível alcançar a imortalidade, a partir de uma compreensão do seu fazer transcendental, a liberdade existe para aqueles que buscam a luz.





*N*ada importa, como tudo.

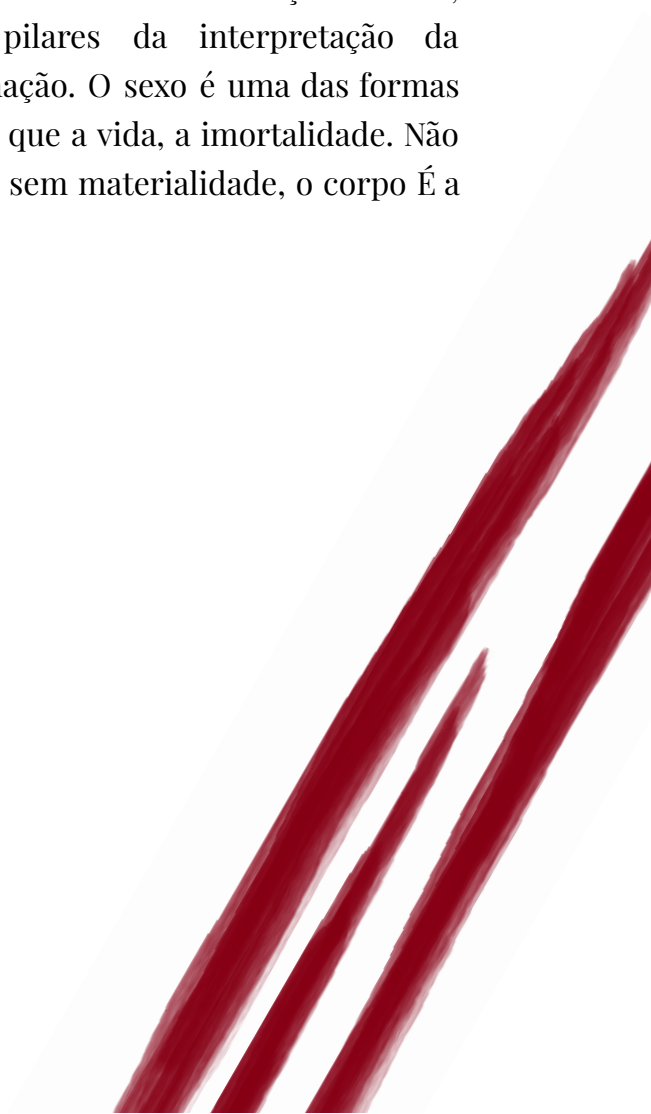
O impossível é apenas uma das perspectivas da realidade, se mesmo essa existe. A percepção é a realidade em si, a interpretação é a força motriz da existência, essa seria a imortalidade da inobservância, ou o inexistir.

O mistério é a resposta, e a busca da resposta é o mistério, essa é a teoria da imortalidade.



Tantra é um estilo de vida, a filosofia que o

corpo é parte da iluminação, não um obstáculo, a ideia que o prazer não é o inimigo da transcendência, mas sim a sua realização. Tantra, Yantra, Mantra, pilares da interpretação da existência e iluminação. O sexo é uma das formas de se tornar maior que a vida, a imortalidade. Não existe significância sem materialidade, o corpo É a alma.



“Sexo é uma forma profunda de conexão.

Conexão não só com o nosso parceiro, mas com a nossa própria natureza. É algo a ser tratado com delicadeza: o sexo de forma descontrolada, com pessoas com que você não deseja se conectar, alimenta a carne e apequena a alma.”

-O missionário



“Sexo pode ter muitos significados, mas os meus favoritos são 1. uma forma de expressão e 2. uma demonstração de conexão. A parte da expressão para mim tem mais a ver com nós mesmos, com o que a gente performa pra outra pessoa e o que a gente faz pra proporcionar/sentir prazer.

A parte da conexão é a que eu mais amo e é a que mais me fascina. tem muito mais a ver com o sentimento de estar ali, de tudo que te levou a tirar a roupa e transar com alguém, com as menores coisas que acontecem no ato que te deixam próximo dela, com o jeito que os corpos respondem uns aos outros, com a demonstração de sentimentos que vão além do tesão mas que acabam indo junto. Dá pra ter a expressão sem ter a conexão. mas eu pessoalmente acho muito chato e até meio desconfortável quando não têm as duas partes interconectadas”

-A água

Sexo é uma arte, o processo em si é a

iluminação, a conexão entre corpos te conecta com a ideia da existência e te torna maior, a prática da materialidade fortalece a significância, o corpo fortalece a alma, o corpo é a alma. A Qualia é envelopada pela fisicalidade, e tudo que a toca. O corpo é feito para sentir, e a consciência é feita para o corpo.



*A* impossibilidade da existência é o que a torna possível, a improbabilidade é primordialmente humana. A vida não tem caminhos, mas escolhas que te guiam até a imortalidade, para aqueles que encontram significado na observância. O Kama é um aspecto essencial da existência e da iluminação tanto quanto o Dharma e o Karma. O desejo.

**UMA DAS RESPOSTAS DO IMPOSSÍVEL,  
VOCÊ LEMBRA?**

